## Захарова Людмила Евгеньевна

## КЭО 1 курс

1. Найдите текст на английском языке, посвященный разработке программных продуктов

[движок Sourse](https://en.wikipedia.org/wiki/Source_(game_engine))

1. Выберите фрагмент текста (не менее 15 предложений).

# Выбрали текст

Starting out

Lets start by looking at how to assemble a team. The guiding rule here is to keep it small. Managing a team of people is a full-time job, even when all the team resides in the same building. If you're dealing with an on-line team, you can easily spend all your time managing it, and that means you won't be spending any time on making your mod. Adding more people to the team doesn't mean more work will get done. The more people you have, the more time spent managing them. Team Fortress's core team was 3 people. [Counter-Strike](https://developer.valvesoftware.com/wiki/Counter-Strike)'s core team was one person.

When looking for team members, try to only hire people you absolutely cannot survive without. Your first instinct might be to hire anyone who can code, or model, or make maps, and so on. But for your first version, you probably won't need more than one person for each area of your mod (code, sound, models, maps). You may not even need any new models, sounds, or maps. Don't hire anyone until you've seen examples of their work. Make sure they've actually finished things. If they're a modeler who's done 20 models, but they're all half-finished, you don't want them.

Mod design

As a mod author, the most useful question you can ask yourself is "Why should someone play my mod?" It's a hard question to answer truthfully, but if you can answer it well, you're on the right track. Think about what other mods are out there, and what they offer. Does your mod offer something new to the players? Is what you offer enough to entice players who are busy playing other mods? Even if you can't answer this question, just thinking about it will probably help your mod.

**Compete with gameplay**

You have power commercial developers don't: You don't have to worry about the commercial viability of new gameplay styles. Commercial developers have to worry about appealing to retail, breaking even, and other nasty things, which is why most games are slight modifications on already proven gameplay. But you don't. You can try out truly new gameplay ideas that just might become the Next Big Thing. This is your edge over commercial developers. Make your job easier by concentrating on this edge, and don't spend your time trying to compete in the areas that commercial products are strong in. Most mods can't compete on a content level (maps, models, sounds, etc) with commercial products. They've got teams of artists with years of experience. Beat them with your gameplay. Players will play a mod that has very little in the way of new content, but has really fun gameplay. Something many people don't realize is that Team Fortress 1 had almost no new art for a year after it was first released.

# Перевод Яндекс Переводчик

Начинающий

Давайте начнем с того, как собрать команду. Главное правило здесь - держать его маленьким. Управление командой людей-это работа на полный рабочий день, даже если вся команда находится в одном здании. Если вы имеете дело с онлайн-командой, вы можете легко потратить все свое время на управление ею, и это означает, что вы не будете тратить время на создание своего мода. Добавление большего количества людей в команду не означает, что будет сделано больше работы. Чем больше у вас людей, тем больше времени вы тратите на их управление. Основная команда Team Fortress состояла из 3 человек. [ответный удар](https://developer.valvesoftware.com/wiki/Counter-Strike)основная команда состояла из одного человека.

Когда вы ищете членов команды, старайтесь нанимать только тех, без кого вы абсолютно не можете выжить. Ваш первый инстинкт может состоять в том, чтобы нанять любого, кто может кодировать, моделировать или создавать карты и так далее. Но для вашей первой версии вам, вероятно, не понадобится больше одного человека для каждой области вашего мода (код, звук, модели, карты). Возможно, вам даже не понадобятся новые модели, звуки или карты. Не нанимайте никого, пока не увидите примеры их работы. Убедитесь, что они действительно закончили свои дела. Если это модельер, который сделал 20 моделей, но все они наполовину закончены, вы их не хотите.

Мод дизайн

Как автор мода, самый полезный вопрос, который вы можете задать себе: "почему кто-то должен играть в мой мод?- На этот вопрос трудно ответить правдиво, но если вы можете ответить на него хорошо, вы на правильном пути. Подумайте о том, какие другие моды есть там, и что они предлагают. Ваш мод предлагает что-то новое для игроков? Достаточно ли того, что вы предлагаете, чтобы соблазнить игроков, которые заняты игрой в другие моды? Даже если вы не можете ответить на этот вопрос, просто думая об этом, вероятно, поможет вашему моду.

**Соревнуйтесь с геймплеем**

У вас есть сила коммерческих разработчиков нет: вам не нужно беспокоиться о коммерческой жизнеспособности новых стилей геймплея. Коммерческим разработчикам приходится беспокоиться об апелляции к рознице, безубыточности и другим неприятным вещам, именно поэтому большинство игр представляют собой небольшие модификации на уже проверенном геймплее. Но вы этого не сделаете. вы можете попробовать действительно новые идеи геймплея, которые просто могут стать следующей большой вещью.Это ваше преимущество перед коммерческими разработчиками. Сделайте свою работу проще, сосредоточившись на этом крае, и не тратьте свое время, пытаясь конкурировать в областях, в которых коммерческие продукты сильны. Большинство модов не могут конкурировать на уровне контента (карты, модели, звуки и т. д.) с коммерческими продуктами. У них есть команды художников с многолетним опытом работы. Бейте их своим геймплеем. Игроки будут играть в мод, который имеет очень мало нового контента, но имеет действительно интересный геймплей. То, что многие люди не понимают, - это то, что у Team Fortress 1 почти не было нового искусства в течение года после его первого выпуска.

# Перевод Google Переводчик [translate.google.ru](http://yandex.ru/clck/jsredir?bu=j4ub37&from=yandex.ru%3Bsearch%2F%3Bweb%3B%3B&text=&etext=8754.M3wtWRhbTc5VU3ZoezNkRs6gLr4AouOXM4bAd96UryQJSYbiEeDVJR8XF4_qX9QzCsOb4t88T52r6s8iBHjKng.cd90046905282f13e62a51e9597878a42f81a431&uuid=&state=PEtFfuTeVD4jaxywoSUvtB2i7c0_vxGdh55VB9hR14QS1N0NrQgnV16vRuzYFaOEssEg6rGmvIGbGWlhscLznZGE8mXynVBAOsUZsGa0P4Y,&&cst=AiuY0DBWFJ4RhQyBNHa0i9fTgqe_h18_FwYO78vtc-kX6udhUt46jZF8hMMsCsDH1xrrX_ig3TWBfVdlDlp4apv07xE3OPk4FCGzk0_dLa-D1F5q-dYLnBwRkyuSEaq__A8G3a9YqNAE_30tVv7d1m3XG1WxhYTS9nsVHO0hjV94yIf4ZibIrvtCD-SFuoMN1diKdQJC-pCYxuEPN8toKbSm2p4jFxpCpEx4YZxw6vkrnxSfIpRq7x-tsVMAT9ffDE_TfBg744xlXuIzRJD166N9NAkLVDk17Yz1zwMehKbmW7NZDOM0ga5iu_q54SzFmBAnRbywuJyyeqlx0W8O94m2LA9uBD-ENKi4chZNSPw8YlhRcZtoJk4YnvNyZzoIPtBwgYtuaEaKzIIeyRlyXSVBjWHbn82oNk2R6k6fhxu3ESjktcSqsPs6Ftoz9lS7kuDXyFu8HqhtEC1fNdHU6PVEjecrAZnQgwpg--ubkoxSMnrVzYJWR2IDdftLJfSHNarwpxxZSu9MttCZNRNrbvjPmgMx5yRCrvXUusStj0dzxZ0YSir-ovM2E9RrCdnshrVRDPtNbzCUyxh4u5jKBmIi9i6QbQ3VRGlDeagwW_98idRiWaoAD8Wx8nNC5-dogNQgz5HUrO7aJ0jmysy4cufI-vvJ9M1FcemUWxt9W3KgTA6dgmx8RAeYEzhVyhN5a_3xkInFiAf9QXNNUyvwCpGt_GLunFGtQMOJKnMsrPjEYyYoCn_IG39RrNraD0wXtyqvYlkkzGVcuOr4gxF-Q8nGcW3ChJhr9Hx4u1D3Mry3vqrF2CoHyhXfUGFVAWUJKqfKvDOBEQ60KIsnFDmPuMxalvWyYThvz_B9VrLtTOuSnFwm8nl-0XkPhzMTyLd9XXHbv4Hif1oy_b_WzgZGmVxWSA8wPr7xb8HgBhrhxxt2YnjzX63ZPnB_w9clOxf_75glidwKxgzmXDrDbes8eVjR8cY9tbqtWJ8AmP2hrdgclFWGIgjD-xt-hpZLDXHOH5LVwT_XVwi_3jzgCIwSG68LYGI8B9QZfNKIZ-OO0MjVh-8fZynBVoplDNsm_H4b_guZtM7ElVeYxD5pmS83nhJdvOm_cCMmRPAxc1fPJ5qJhXju28hsAhuENL3FHNV2WaEECr4694t190boZtnbRRXTBwymG_l_W9IXQfdaRDcJ2xGiL-a5pgbQR_WhEH33V2wQhrvp1aTZHbU6nSVGUc8LGqnefQLQ&data=UlNrNmk5WktYejY4cHFySjRXSWhXS2pERUVPcWJsZFZ0QU9yT0RpMmN2Sk5FS2x2b1dRVTU0U1BUVUoyMTUtY19INWt0azMtcWMwQ0tHaUZDNjA1Z0dWY3FzcVZIaERHR0pXOGwtTm51WVUs&sign=6c1a140f89d794befc204e2734b04bef&keyno=0&b64e=2&ref=orjY4mGPRjk5boDnW0uvlrrd71vZw9kpVBUyA8nmgRFMCi6NLeHcuWOFXZGY7FhVCnpN4PqXDwHYtVTxU1YVvKMQXYTzHSqvAGN5UeMFp-RIxpwmkZMq2KHMOJy0SPvyxjYBvvBHLQsQ-gXIaFFApnaHmt7s-L2rOUqXYpKy8DjokilWwE5821cBS88DyzSa&l10n=ru&rp=1&cts=1576477914337%40%40events%3D%5B%7B%22event%22%3A%22click%22%2C%22id%25)

**Начиная**

Давайте начнем с рассмотрения того, как собрать команду. Основное правило здесь - держать его маленьким. Управление командой людей - это работа на полный рабочий день, даже когда вся команда находится в одном здании. Если вы имеете дело с онлайновой командой, вы можете легко тратить все свое время на управление ею, а это значит, что вы не будете тратить время на создание своего мода. Добавление большего количества людей в команду не означает, что будет сделано больше работы. Чем больше у вас людей, тем больше времени уходит на управление ими. Основная команда Team Fortress составляла 3 человека. Основной командой Counter-Strike был один человек.

При поиске членов команды старайтесь нанимать только тех людей, без которых вы абсолютно не сможете выжить. Ваш первый инстинкт может заключаться в том, чтобы нанять любого, кто может кодировать, моделировать, создавать карты и так далее. Но для вашей первой версии вам, вероятно, не понадобится более одного человека для каждой области вашего мода (код, звук, модели, карты). Возможно, вам даже не понадобятся новые модели, звуки или карты. Не нанимайте никого, пока не увидите примеры их работы. Убедитесь, что они действительно закончили. Если они моделист, который сделал 20 моделей, но все они наполовину закончены, вы не хотите их.

**Мод дизайн**

Как автор мода, самый полезный вопрос, который вы можете себе задать: «Почему кто-то должен играть в мой мод?» На трудный вопрос ответить правдиво, но если вы можете ответить на него хорошо, вы на правильном пути. Подумайте о том, какие есть другие моды и что они предлагают. Ваш мод предлагает что-то новое для игроков? Достаточно ли того, что вы предлагаете, чтобы соблазнить игроков, занятых игрой в другие моды? Даже если вы не можете ответить на этот вопрос, простое размышление поможет вашему моду.

**Конкурировать с геймплеем**

У вас есть мощные коммерческие разработчики, которых нет: вам не нужно беспокоиться о коммерческой жизнеспособности новых стилей геймплея. Коммерческие разработчики должны беспокоиться о привлекательности розничной торговли, безубыточности и других неприятных вещах, поэтому большинство игр представляют собой небольшие модификации уже проверенного игрового процесса. Но ты не. Вы можете опробовать действительно новые идеи геймплея, которые просто могут стать Next Big Thing. Это ваше преимущество перед коммерческими разработчиками. Упростите свою работу, сконцентрировавшись на этом преимуществе, и не тратьте время на попытки конкурировать в областях, в которых сильны коммерческие продукты. Большинство модов не могут конкурировать на уровне контента (карты, модели, звуки и т. Д.) С коммерческие продукты. У них есть команды художников с многолетним опытом. Побей их своим геймплеем. Игроки будут играть в мод, в котором очень мало нового контента, но при этом очень увлекательный игровой процесс. Многие люди не осознают, что Team Fortress 1 почти не имела нового искусства в течение года после его первого выпуска.

Вывод: Перевод Google оказался корректнее и понятнее, различает собственные имена.

# Выпишите незнакомые слова и определите их переводы с помощью <https://www.lingvolive.com>

# gameplay

сущ.; информ.

геймплей (сюжет, сценарий компьютерной игры)

# mod

[mɔd]

1. прил.; сокр. от modern; = mod.

ультрасовременный; стильный, утончённый (особенно в одежде)

1. сущ.

модник, модница, стиляга (особенно в Великобритании в 1960-х гг.)

Патенты и товарные знаки

# mod

см. [mdl](https://www.lingvolive.com/ru-ru/translate/en-ru/mdl)

Вычислительная техника и программирование

# mod

1. сокр. от model

модель; образец

1. сокр. от modification
   1. модификация; (видо)изменение; модифицирование
   2. переадресация
2. сокр. от modular

модульный

1. сокр. от module

модуль, блок

1. сокр. от modulus

модуль, основание системы счисления

**Телекоммуникации**

# mod

1. сокр. от model

модель

1. сокр. от module

модуль, блок, узел

1. сокр. от modulus
   1. модуль, основание
   2. показатель степени
   3. коэффициент

# etc

сокр. от [etcetera](https://www.lingvolive.com/ru-ru/translate/en-ru/etcetera) 2., лат.

Вычислительная техника и программирование

# ETC

1. сокр. от Enhanced Transmission Correction

усовершенствованный протокол передачи (данных) с коррекцией (ошибок) (протокол, используемый в сотовой связи)

1. сокр. от European Translations Center

Европейский центр переводов

1. сокр. от Electronic Tipp Control

псевдосенсорное электронное управление

Телекоммуникации

# ETC

1. сокр. от enhanced-throughput cellular

**сотовая сеть связи повышенной пропускной способности**

1. сокр. от enhanced transmission correction

**усовершенствованный протокол передачи данных с коррекцией**

1. сокр. от extraterrestrial communication

связь с внеземными цивилизациями

# Используйте инструмент построения облака слов (например, https://www.wordclouds.com/) для анализа текста

Lets start by looking at how to assemble a team. The guiding rule here is to keep it small. Managing a team of people is a full-time job, even when all the team resides in the same building. If you're dealing with an on-line team, you can easily spend all your time managing it, and that means you won't be spending any time on making your mod. Adding more people to the team doesn't mean more work will get done. The more people you have, the more time spent managing them. Team Fortress's core team was 3 people. Counter-Strike's core team was one person.

